

Чакра

Настольная игра
С дополнением Инь и Ян



Правила игры

Введение



Система чакр нуждается в подпитке и гармонизации. Выполняя эту цель игрокам предстоит улавливать позитивную энергию вселенной, одновременно смягчая негативную.

Состав основной игры



4 планшета игроков



96 кристаллов энергии



карточка лотоса



20 жетонов вдохновения



8 жетонов гармонии



28 жетонов медитации



жетон первого игрока



тканевый мешочек «Вселенная»

Состав дополнения



12 кристаллов позитивной энергии



6 бонусных жетонов



белый жетон вдохновения



12 жетонов половинок Инь и Ян



10 карт мастерства



10 карт целей



28 жетонов силы

Цель игры

Набрать как можно больше очков гармонии, создав как минимум 5 гармонизированных чакр.



ГАРМОНИЗИРОВАННАЯ ЧАКРА

Чакра приходит в гармонию, когда игрок собирает в её области 3 кристалла энергии такого же цвета.

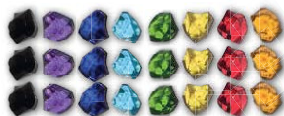


Подготовка к игре



Планшет игрока состоит из двух частей, перед началом игры соедините их.

1. Каждый игрок получает планшет выбранного цвета и 5 жетонов вдохновения ●, которые кладёт в нижнюю часть своего планшета.
2. Положите в мешочек вселенной кристаллы энергии. При игре вдвоём положите по 6 кристаллов энергии каждого из 8 цветов, при игре втроём по 9 кристаллов энергии каждого цвета, при игре вчетвером положите в мешочек все кристаллы энергии.



3. Карточку лотоса положите на столе так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться.



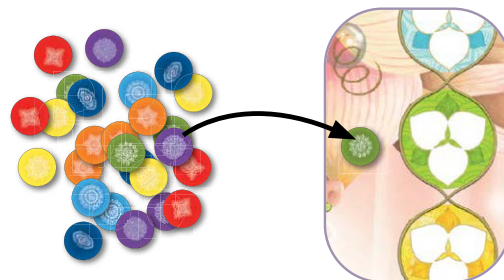
4. Перемешайте жетоны гармонии лицом вниз и случайным образом положите по 1 жетону гармонии лицом вниз в каждую из **7 ячеек области кармы** на карточке лотоса.

Восьмой жетон гармонии уберите обратно в коробку, не показывая его лицевую сторону игрокам.



5. Случайным образом вытяните из мешочка и поместите по 1 кристаллу энергии в каждую из 9 ячеек **области майя** на карточке лотоса.

6. Положите все жетоны медитации рядом с карточкой лотоса. Каждый игрок случайным образом получает один из жетонов медитации (например, берёт его закрыв глаза) и кладёт его на свой планшет слева от чакры того же цвета.



Жетон медитации позволяет игроку в любой момент игры (в том числе прямо сейчас) тайно посмотреть на карточке лотоса лицевую сторону жетона гармонии такого же цвета. При этом сбрасывать жетон медитации не нужно.



Уточнение. Ценность жетонов гармонии варьируется от 1 до 4 очков гармонии, которые игрок получает, когда гармонизирует чакру соответствующего цвета (подробнее на стр. 6).

7. Жетон первого игрока получает участник, который выглядит наиболее встревоженным. Далее ход передаётся по часовой стрелке.



Ход игры

В свой ход игрок выполняет
одно из трёх действий:

ПОЛУЧЕНИЕ
ЭНЕРГИИ

или

ДВИЖЕНИЕ
ЭНЕРГИИ

или

МЕДИТАЦИЯ



Затем ход передаётся следующему игроку.



Получение энергии

1 ВЗЯТЬ КРИСТАЛЛЫ ЭНЕРГИИ

Игрок берёт 1, 2 или 3 кристалла энергии разного цвета из одного потока майи (см. пример справа).

Если игрок хочет взять кристалл энергии из потока майи, в котором есть как минимум 1 кристалл негативной энергии (чёрный), он **должен** взять его с кристаллами энергии других цветов или без них (см. пример справа).

Важно. Суммарно на планшете игрока не может находиться более 3 кристаллов энергии одного цвета, кроме кристаллов негативной энергии (чёрный).

Если вы обнаружили, что у кого-то из игроков на планшете есть 4 кристалла энергии одного цвета, то игрок справа от него выбирает один из этих 4 кристаллов энергии и убирает его обратно в мешочек вселенной.



Пример

В левом потоке майи игрок может взять:



В центральном потоке майи игрок может взять:



В правом потоке майи игрок может взять:



2 НАПРАВИТЬ ЭНЕРГИЮ

Все кристаллы энергии, которые игрок забрал из майи, должны быть помещены в одну из двух областей планшета:

- в область **бхагья**, состоящую из трёх сфер, в каждой из которых может находиться только один кристалл,

или

- в область **чакры**, каждая из которых может содержать до 3 кристаллов энергии.

Чтобы направить энергию в чакру, игрок сначала должен поместить жетон вдохновения ● в специальную выемку напротив соответствующей чакры, затем поместить кристаллы в чакру.

Исключение 1. В чакрах, к которым уже присоединён жетон вдохновения, нельзя размещать кристаллы энергии, взятые из майи.

Исключение 2. Нельзя направлять энергию в гармонизированную чакру.

Жетон остаётся присоединён к чакре, пока она не будет гармонизирована. Игрок должен сразу же забрать присоединённый ●, как только чакра стала гармонизированной.

Важно. Если игрок разместит все 5 ● в выемки напротив чакр, то не сможет продолжить игру. Чтобы достичь гармонии, сбалансировано используйте жетоны ● для действий «Направить энергию» и «Движение энергии» (описание на стр. 5).



3 ПОПОЛНИТЬ МАЙЮ

Заполните пустые ячейки майи на карточке лотоса новыми кристаллами энергии из мешочка вселенной (взятыми не глядя).



Движение энергии

Чтобы передвинуть кристаллы из одной чакры в другую, игрок должен активировать одну из 8 ячеек движения на своём планшете, положив на неё жетон вдохновения.

Активировать можно любую ячейку движения, в которой ещё нет жетона вдохновения.



ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ КРИСТАЛЛОВ ЭНЕРГИИ

- Все передвижения, предусмотренные активированной ячейкой, должны быть выполнены в полном объёме. Если это невозможно, игрок не может выбрать такую ячейку.
- Один шаг – это передвижение кристалла в ближайшую чакру в выбранном направлении.
- Можно передвигать кристалл из сферы бхагья в чакру, но нельзя передвигать кристалл из чакры в сферу бхагья.
- В область земли может быть перемещён только чёрный кристалл негативной энергии (подробнее на стр. 6).

- **Передвижение возможно**, если в каждой чакре, которую проходит кристалл или в которой он останавливается, **есть свободное место** для этого кристалла. *Пример 1. Оранжевый кристалл энергии нельзя передвинуть.*



- Передвижения не являются одновременными. Игрок сам выбирает, в каком порядке их выполнять. *Пример 2. С помощью ячейки , игрок может сначала передвинуть красный кристалл энергии вниз, а затем передвинуть зелёный кристалл энергии вверх.*



- Если чакра гармонизирована, то во время передвижения кристалла энергии игрок не учитывает область такой чакры, словно её нет на планшете. *Пример 3. Выполняя движение , игрок пропускает область гармонизированной зелёной чакры и передвигает оранжевый кристалл энергии в жёлтую чакру.*

ЭФФЕКТЫ ЯЧЕЕК ДВИЖЕНИЯ

В желаемом порядке передвиньте 3 разных кристалла энергии на 1 шаг вниз (→).

Передвиньте 1 кристалл энергии на 2 шага вниз, а другой кристалл энергии на 1 шаг вниз (→).

Передвиньте 1 кристалл энергии на 3 шага вниз (→).

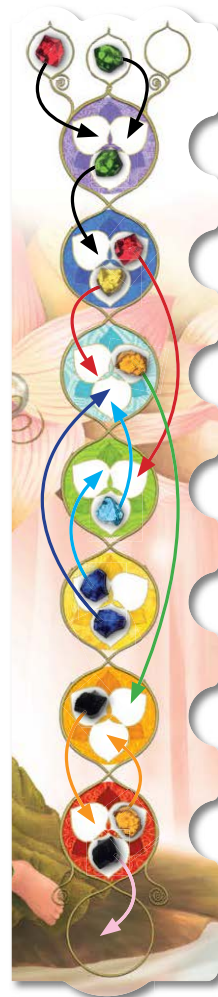
Передвиньте 1 кристалл энергии на 2 шага вверх (→).

В желаемом порядке передвиньте 2 разных кристалла энергии на 1 шаг вверх (→).

В желаемом порядке передвиньте 1 кристалл энергии на 1 шаг вниз, а другой на 1 шаг вверх (→).

Передвиньте 1 кристалл энергии на 1 шаг вверх или вниз (→).

Уберите 1 кристалл **смячённой энергии** (подробнее на стр. 6) в коробку, а затем на свой выбор возьмите в мешочке вселенной 1 кристалл энергии и поместите его в одну из свободных сфер бхагья.

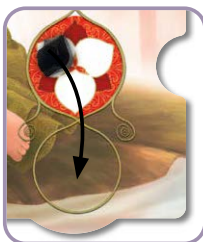




СМЯГЧЕНИЕ НЕГАТИВНОЙ ЭНЕРГИИ

Когда чёрный кристалл негативной энергии достигает области земли, он становится кристаллом смягчённой энергии. В области земли может находиться любое количество кристаллов смягчённой энергии.

Исключение. Нельзя передвигать кристалл из области земли обратно в чакру.



Медитация

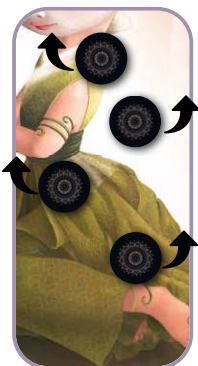
Во время медитации игрок последовательно выполняет 2 действия.



СОСРЕДОТОЧЕНИЕ

Игрок возвращает себе жетоны вдохновения, размещённые в ячейках движения на планшете.

Важно. Медитация не позволяет игроку забрать жетоны вдохновения, размещённые в выемках напротив чакр.



ПРОЗРЕНИЕ

Игрок выбирает новый жетон медитации другого цвета, кладёт его на свой планшет рядом с чакрой того же цвета и может втайне от остальных игроков посмотреть лицевую часть соответствующего жетона гармонии на карточке лотоса.

Важно. Игрок может медитировать, даже если ни один жетон вдохновения не задействован.



Конец игры

Если в конце хода какого-либо игрока на его планшете оказывается как минимум пять гармонизированных чакр, то текущий раунд становится последним в игре. Игра заканчивается, когда в последнем раунде все игроки сделали по одному ходу (жетон первого игрока служит напоминанием).

Подсчёт очков

Переверните лицом вверх 7 жетонов гармонии на карточке лотоса. Каждый жетон имеет ценность от 1 до 4 и определяет ценность каждой конкретной чакры. Подсчитайте очки гармонии каждого игрока.

- от 1 до 4 очков гармонии за каждую гармонизированную чакру на планшете игрока.
- 1 очко гармонии за каждый кристалл смягчённой энергии в области земли.

Важно. Кристаллы несмягчённой негативной энергии, оставшиеся на планшете игрока, не отнимают победные очки в конце игры.

Бонус гармонизации

Подсчитайте количество гармонизированных чакр, составляющих непрерывную последовательность, начиная с красной чакры и двигаясь вверх. Игрок с наибольшей цепочкой получает бонусные 2 очка гармонии (пример подсчёта очков на стр. 7).

Айшвария

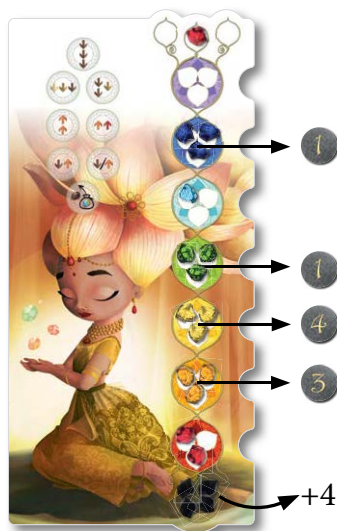
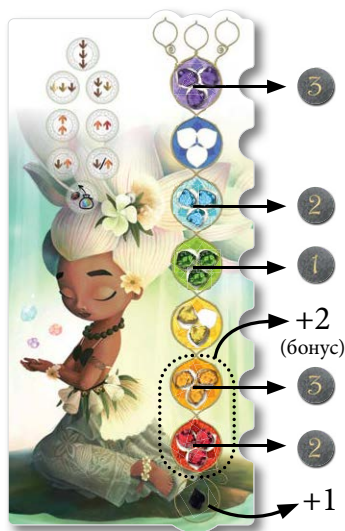
- ① 5 гармонизированных чакр
- ② 2 чакры составляют непрерывную последовательность
- ③ 2 кристалла смягчённой энергии



Пример подсчёта очков

Индрани (14 очков гармонии)

Мануши (13 очков гармонии)



Примечание. Индрани собрала цепочку из 2 гармонизированных чакр (красная и оранжевая).

Если бы Мануши удалось переместить свой третий красный кристалл энергии в красную чакру, она бы создала цепочку из 4 гармонизированных чакр и получила бы бонус гармонизации – 2 очка гармонии.

Уровни гармонии



20 или более очков гармонии

Вы **мудрец**, достигший духовного просветления. Теперь вдохновите своих близких!



17 – 19 очков гармонии

Вы отличный **ученик**, который скоро превзойдёт своего учителя!



14 – 16 очков гармонии

Вы **голубая бабочка**, готовая к полёту. Вам нужно совсем чуть-чуть, несколько взмахов крыльев!



11 – 13 очков гармонии

Вы **куколка**, готовая раскрыться.



8 – 10 очков гармонии

Вы **маленький кокон**, работа только начинается.



Менее 8 очков гармонии

Заварите травяной чай из лаванды и ромашки, примите горячую ванну и **расслабьтесь!** Напряжённость нужно смягчить.

Согласно древним традициям, наша жизненная энергия должна свободно течь в нашем теле и пересекать все семь энергетических центров, называемых чакрами. Баланс достигается, когда все чакры находятся в гармонии и ни одна из них не заблокирована.



МУЛАДХАРА
Храбрость



АНАХАТА
Любовь



СВАДХИШТХАНА
Креативность



ВИШУДХА
Коммуникация



САХАСРАРА
Духовность



МАНИПУРА
Проницательность



АДЖНА
Интуиция

Правила дополнения Инь и Ян

Дополнение Инь и Ян состоит из 4 модулей. Сочетать с основной игрой можно 1 любой модуль дополнения, все 4 или комбинацию из любых модулей. Правила основной игры остаются неизменными, к ним лишь добавляются правила выбранных модулей.

Модуль 1. Инь и Ян



Подготовка к игре

Положите в мешочек вселенной по 3 белых кристалла энергии на каждого участника.

Ход игры

Если игрок хочет взять кристаллы энергии из потока майи, где есть хотя бы один кристалл позитивной энергии (белый), он должен взять его с кристаллами энергии других цветов или без них.

Исключение. Если в потоке майи одновременно есть позитивная и негативная энергии, игрок обязан взять одну из них по своему выбору, но не обе.



Кристалл позитивной энергии можно использовать двумя способами.

1. Временная гармонизация

Чакра считается временно гармонизированной, если содержит 3 кристалла энергии, среди которых как минимум одна энергия позитивная (белая).

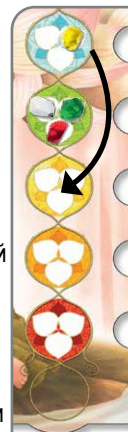
Важно. Временная гармонизация **не позволяет** игроку вернуть жетон вдохновения из выемки напротив чакры. И такая чакра не приносит победные очки в конце игры.

2. Эффект Инь и Ян

Если в конце хода игрока в одной из его чакр одновременно находятся белый и чёрный кристаллы, то игрок должен убрать эту пару кристаллов из игры (в коробку) и взять 1 жетон половинки Инь или Ян по своему выбору.



Важно. Игрок может передвигать белые кристаллы энергии в область земли, но они не принесут очков гармонии в конце игры. Белый и чёрный кристаллы в области земли не активируют эффект Инь и Ян.



В зелёной чакре 3 кристалла, один из которых белый (цвета других не имеют значения), значит, чакра временно гармонизирована и может не учитываться при передвижении жёлтого кристалла энергии.

Модуль 2. Сила чакр



Подготовка к игре

Положите вокруг карточки лотоса жетоны силы 7 типов. Количество жетонов каждого типа равно количеству игроков.

Ход игры

Когда игрок гармонизирует чакру, то он сразу получает жетон силы такого же цвета.

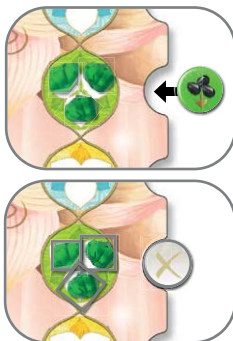


Пример. Подготовка игры для 2 участников.

Полученный жетон силы игрок помещает лицом вверх в выемку напротив гармонизированной чакры.

Жетон силы можно использовать немедленно после получения или в другой свой ход. Использовать означает перевернуть жетон лицом вниз и выполнить его действие.

Важно. В течение одного хода игрок может использовать только один жетон силы.



Забрать любой жетон вдохновения из выемки напротив чакры.



Передвинуть 1 кристалл энергии вниз на 1 или 2 шага.



Подсмотреть ценность любого жетона гармонии на карточке лотоса.



Поменять местами 2 кристалла энергии на своём планшете, **за исключением кристаллов в области земли и бхагья.**



Забрать жетон вдохновения из любой ячейки движения.



Взять 1 или 2 кристалла энергии из одного потока майи, положить их в мешочек и затем восполнить поток майи из мешочка.



Передвинуть 1 или несколько кристаллов негативной энергии вниз на 1 шаг.

Модуль 3. Мастерство



Подготовка к игре

1. Положите в центре стола лицом вверх столько карт мастерства, сколько игроков + 2.

Например, при игре втроем нужно открыть 5 карт.

2. Игрок, который недавно занимался йогой, становится первым игроком. Начиная с игрока справа от него и двигаясь **против часовой стрелки**, каждый игрок выбирает одну из открытых карт мастерства и кладёт её рядом со своим планшетом. Две оставшиеся карты остаются в центре стола (это резерв карт мастерства).

Ход игры

Перед выполнением основного действия игрок может использовать свою карту мастерства, если она лежит лицом вверх. Эффект этой карты действует в течение одного хода, и она должна быть перевернута лицом вниз в конце этого хода.

Если игрок выполняет действие «Медитация», то в конце этого действия он должен положить свою карту мастерства в резерв карт мастерства лицом вверх и взять из резерва другую карту мастерства, положив перед собой. Игрок должен сделать это, даже если не использовал карту мастерства.

Описание карт мастерства на стр. 10.

Модуль 4. Цели

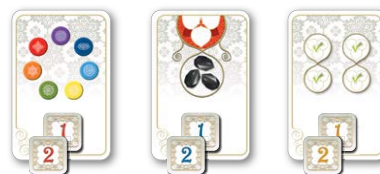


Подготовка к игре

Перемешайте карты целей. Положите в центре стола с верха стопки 3 карты целей лицом вверх.

На каждую из этих карт положите 2 бонусных жетона одного цвета с ценностью «1» и «2».

Важно. При игре вдвоём положите только 2 карты целей.



Пример подготовки для 3 – 4 игроков

Ход игры

Игрок, который первым выполнит условие карты цели, берёт бонусный жетон ценностью «2», а игрок, выполнивший условие той же карты цели вторым, берёт бонусный жетон ценностью «1».

За выполнение условия карты цели игрок может получить бонусный жетон только один раз. Даже если игрок выполнит условие карты цели во второй раз, он не получает второй бонусный жетон. Если на карте цели не осталось бонусных жетонов, то игрок, выполнивший её условие не получает ничего.

В конце игры прибавьте ценность бонусных жетонов к итоговому счёту.

Описание карт целей на стр. 10.

Описание карт мастерства



Вместе с этой картой возьмите белый жетон вдохновения. В течение хода используйте белый жетон только для выполнения действия «Движение энергии». Возвращайте карту в центр стола вместе с белым жетоном.



Во время выполнения действия «Получение энергии» в течение этого хода, можете взять из потока майи до 3 кристаллов, 2 из которых могут быть одного цвета.



Во время выполнения действия «Получение энергии» в течение этого хода, возьмите кристаллы из ряда майи (а не столбца), соблюдая обычные правила.



Во время выполнения действия «Движение энергии» в течение этого хода, если вы передвинули 2 или 3 кристалла энергии, дополнительно передвиньте 1 из этих кристаллов на 1 или 2 шага вверх или вниз.



Во время выполнения действия «Движение энергии» в течение этого хода, если вы передвинули только 1 кристалл энергии, дополнительно передвиньте этот кристалл на 1 или 2 шага вверх или вниз.



Перед выполнением основного действия в течение этого хода уберите обратно в мешочек все кристаллы энергии из области майи и затем снова заполните область майи кристаллами из мешочка (не глядя).



Во время выполнения действия «Получение энергии» в течение этого хода, не учитывайте наличие белого и/или чёрного кристалла в потоке майи.



Перед выполнением основного действия в течение этого хода поменяйте местами 2 кристалла энергии в области майи.



Во время выполнения действия «Движение энергии» в течение этого хода, можете повторно активировать ячейку движения, положив на неё второй жетон вдохновения.



Во время выполнения действия «Получение энергии» в течение этого хода, вместо того, чтобы брать кристаллы энергии из потока майи, возьмите 1 кристалл из мешочка вселенной по своему выбору.

Описание карт целей



Соедините в непрерывную цепочку 3 гармонизированные чакры.



Разместите в каждой чакре как минимум по 1 кристаллу энергии её цвета.



Соберите жетоны медитации всех цветов.



Смягчите 3 кристалла негативной энергии (чёрные).



Гармонизируйте 3 чакры, изображённые на карте.



Соберите 2 полных символа Инь и Ян. Подходит для игры одновременно с модулями 1 и 4.



Гармонизируйте 2 чакры, изображённые на карте.



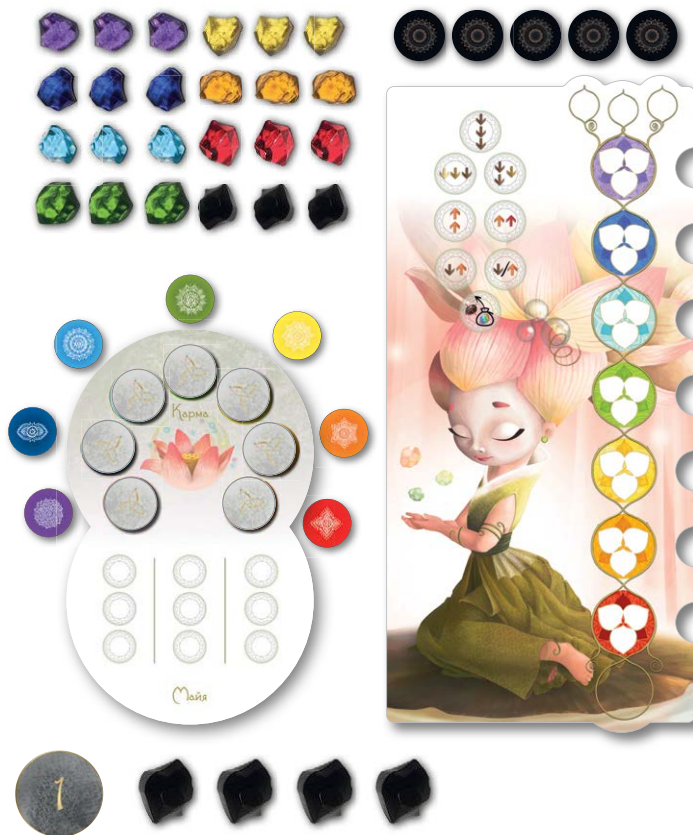
Гармонизируйте 2 пары из 4 различных чакр. Чакры в одной паре должны располагаться рядом.

Уровни гармонии					
Если вы играете с модулем «Инь и Ян»					
0/9	10/12	13/15	16/18	19/21	22+
Если вы играете с модулем «Цели»					
0/10	11/13	14/16	17/19	20/22	23+
Если вы играете с модулями «Инь и Ян» и «Цели»					
0/12	13/15	16/18	19/21	22/24	25+
В остальных случаях смотрите уровни гармонии на стр. 7.					

Правила соло игры

Подготовка к игре

- Возьмите планшет игрока и 5 жетонов вдохновения.
- Положите в мешочек вселенной по 3 кристалла каждого цвета.
- Положите 4 чёрных кристалла и 1 жетон гармонии ценностью «1» рядом с карточкой лотоса – это область резерва.
- Оставшиеся жетоны гармонии разместите случайным образом лицом вниз в 7 ячейках кармы.
- Случайным образом возьмите 1 жетон медитации и по 1 жетону оставшихся цветов положите рядом с карточкой лотоса.



Цель игры

Гармонизировать 5 или более чакр и набрать наибольшее количество очков гармонии.

Ход игры

В соло режиме используются основные правила игры, изменяется лишь действие «Медитация».

После того, как вы забрали жетоны вдохновения, взяли новый жетон медитации и подсмотрели жетон гармонии, в зависимости от ценности подсмотренного жетона гармонии выполните ещё одно особое действие.

4 Возьмите один из чёрных кристаллов из области резерва и поместите его в одну из свободных сфер бхагья. Если все сферы бхагья заняты, то игрок должен выбрать одну из них и вернуть расположенный в ней кристалл энергии обратно в мешочек, а затем поместить в неё чёрный кристалл.

3 Уберите все кристаллы из области майя на карточке лотоса в мешочек. Возьмите один из чёрных кристаллов из области резерва и поместите его в любую ячейку области майя. Затем заполните остальные ячейки майи кристаллами из мешочка по обычным правилам.

2 Передвиньте любой кристалл энергии по своему выбору на 1 шаг вверх или вниз.

1 Возьмите жетон гармонии «1» из области резерва и поместите его на свой планшет. Используйте этот жетон вместо жетона вдохновения, чтобы выполнить действие «Движение энергии». Использовать этот жетон можно только один раз. Во время следующего действия «Медитация» уберите этот жетон в коробку.

Конец игры

Как и в основной игре, переверните жетоны гармонии на карточке лотоса, они определяют ценность каждой конкретной чакры.

Получите победные очки:

- От 1 до 4 очков гармонии за каждую гармонизированную чакру;
- 1 очко гармонии за каждый кристалл смягчённой энергии.

Потеряйте победные очки:

- 1 очко гармонии за каждый жетон медитации, который у вас есть.

УРОВНИ ГАРМОНИИ

20+ очков гармонии

Вы мудрец

17 – 19 очков гармонии

Вы отличный ученик

14 – 16 очков гармонии

Вы голубая бабочка

11 – 13 очков гармонии

Вы куколка

8 – 10 очков гармонии

Вы маленький кокон

менее 8 очков гармонии

Повторяйте: «Я спокоен».



BLAM! благодарят:

Мэрилин, аюрведического терапевта и преподавателя йоги в Анси (Франция), и Шопад, доктора аюрведической медицины и учителя йоги из Пуны (Индия), за полезные советы и конструктивные отзывы по теме игры.

Лука Крлежа родился в Загребе в 1982 году и продолжает там жить и поныне. Лука работает архитектором и массажистом. Он практикует рейки, йогу и, конечно же, играет в настольные игры!

Слова автора: «Хочу поблагодарить моих родителей – Златко и Мерседес Крлежа, мою учительницу Ану, всех ребят из Geek Night, всех тестеров и всю команду BLAM!».

